

OPONENTSKÝ POSUDEK

INTERAKTIVNÍ PROJEKT | DIPLOMOVÁ PRÁCE

Akademický rok 2018 / 2019

Oponent

Mgr. Art. Miloslav Melichárek

Student

BcA. Peter Pastorok

Werkemotion.com / MMelicharek.com

Tolstého 9, Bratislava, 81106, Slovakia

+421 944 244 069

melicharek@werkemotion.com

Úvod

Dobrý den,
v první řadě prosím omluvte mou neúčast na obhajobách a zároveň mi dovolu poděkovat osobě, která se ujala přečtení mého posudku. Děkuji Vám.

Oponenstký posudek jsem sepsal strukturovaně do bodů, ke kterým se vyjadřuji níže:

Náročnost zadání

Student Peter Pastorok si vybral velmi aktuální téma u doposud velmi málo prozkoumané oblasti virtuální reality. Virtuální realita je technologie umožňující uživateli ocitnout se v simulovaném prostředí a umožnit v a nebo s prostředím interagovat. Technologie virtuální reality vytváří více či méně přesnou iluzi skutečného světa nebo fiktivního světa.

Samotný výběr diplomové práce je z mého osobního pohledu zcela zásadní a zároveň slouží jako výrazný odraz samotného studenta a jeho motivace vystoupit z komfortní zóny, porušit status quo, přinést inovaci do stále více technologického světa, případně i snahu reflektovat nabyté dovednosti ze svého studia.

Výběr nevšedního téma virtuální reality hodnotím velmi pozitivně a zároveň velmi ambiciózně. V plné míře splňuje mé očekávání pro magisterský projekt se snahou přiblížit svět technologií a umění.

Splnění požadavků zadání - Teoretická část

Diplomová práce interaktivní projekt v teoretické části ve stručnosti přibližuje čtenářům nové možnosti technologie virtuální reality i záměr a důvody autora reflektovat výsledný virtuální svět do dostupného mobilního zařízení bez nutnosti dodatečných technologií (VR head-setů).

Věřím, že každá nová technologie mnohdy naráží na problém nepochopení, což často způsobí zpomalení vývoje, fáze akceptování trhu včetně výsledného aplikování pro cílového zákazníka. Z tohoto důvodu bych preferoval podrobnější popis této inovace a jejího potenciálu, který by dovolil širšímu publiku snazší pochopení této novinky.

Z textu teoretické částí vnímám mírný rozpor autora nad poměrem technologické inovace a uměleckého ztvárnění výsledného díla. Toto nevnímám jako negativní definici, ale jako fakt, který ukazuje nad nutností nadefinovat, jakým způsobem tyto dva světy můžeme spojit. Autor se rozhodl použít mobilní aplikaci jako nástroj pro nahlédnutí do jeho osobního světa a předkládá svůj nekonečný virtuální svět k nahlédnutí a prozkoumání formou pohybů a chůze v reálném světě. Tento způsob zprostředkování do světa, kterého je tvůrcem a zároveň ho i ovládá, odkazuje na myšlenky z filmů a knih zaobírajíc se myšlenkou představivosti a dvojího světa, které autor v teoretické části zmiňuje.

Splnění požadavků zadání - Praktická část

Výstupním formátem praktické části je mobilní aplikace pro systém iOS, která je založená na herním enginu Unity. Samotné vytvoření mobilní aplikace je náročný proces ze světa programování a tímto oceňuji výstupní realizaci autora. Aplikace je zcela funkční, bezchybně reaguje na pohyby uživatele, je optimalizována pro plynulou funkci a v omezené míře i interaguje s reálným světem a to formou změny intenzity světla v reálném světě a v reakci na to i světě virtuálním.

Autor nabízí svůj virtuální svět, jehož středobodem je jeho pokoj reprezentující kreativní prostor, ve kterém sám tvoří. Mimo tento prostor se nachází nekonečný svět, plný 3D objektů, které jsou zobrazeny spíše schematicky a dávají tak prostor pro alternativní ztvárnění virtuálního světa a zároveň i snižují nároky na výkon mobilního zařízení. Oceňuji plnou funkčnost aplikace a její technologické ztvárnění. Chválím i splnění ambice reprezentovat nabyté

znalostí ze studia a zároveň je i rozšířit o 3D modelování, práci s herním enginem Unity a využití mobilního zařízení jako platformu pro tento projekt.

Mé celkové hodnocení by bylo vyšší v případě, že by autor dodal například uživatelské menu se základními funkcemi, které by posunuly výsledný dojem ještě dále. Osobně ale chápu autorův záměr jako vytvoření aplikace pro osobní prezentaci bez ambice jejího volného šíření, které by si vyžadovalo zmíněnou rozšířenou funkcionalitu.

Otázky k obhajobě

Petera Pastoroka bych se chtěl zeptat, jaká je jeho vize hlubšího propojení umění a technologií a zda se domnívá, že tímto spojením je možné umění udělat zajímavým i pro diváky, které ho do dnešní doby z různých důvodů odmítají. Pokud ano, prosím o jeho představu tohoto propojení.


Souhrnné hodnocení

Diplomová práce interaktivní projekt víří vody mezi zažitými technologiemi jako je video, animace a další. Vytváří více otázek než odpovědí, což je v tomto případě zcela pozitivní charakteristika. Autor otevírá otázku, jakou formou je možné přiblížit uměleckou mysl i umělecké dílo širší veřejnosti pomocí dostupných moderních technologií a zároveň podněcuje otázku na propojení virtuální reality s uměleckým světem. Jako odpověď přináší náhled do svého virtuálního světa skrz okno mobilního telefonu, čímž reprezentuje své znalosti i mimo hranice svého oboru.

V teoretické části mi scházelo konkrétnější vysvětlení technologie virtuální reality, potencionálních možností i vize do budoucna.

Praktická část splnila mé očekávání a dokázala technickou zručnost autora i potvrdit cíle, které si autor sám stanovil.

Z tohoto důvodu **navrhuji hodnocení B.**


MILOSLAV MELICHÁREK 3